

PERANCANGAN BOARD GAME “HOAX OR TRUE” UNTUK MENINGKATKAN KEWASPADAAN REMAJA TERHADAP BERITA

Intan Zuhroh Azizah

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Intanzuhroh@yahoo.co.id

Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si

Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
hendroaryanto@unesa.ac.id

ABSTRAK

Teknologi membuat informasi dengan mudah tersebar dengan cepat, namun, seiring dengan mudahnya persebaran informasi tersebut, siapapun dapat menyebarkan informasi maupun berita yang tidak benar atau *hoax*. Tingginya angka berita *hoax* dibuktikan dengan survey yang dilakukan Mastel tahun 2019 pada 941 responden, 14,7% responden melihat berita *hoax* lebih dari satu kali sehari sedangkan 34,6% responden melihat berita *hoax* setiap hari. Dari semua media yang ada, *social media* adalah salah satu media yang sering digunakan untuk menyebarkan berita *hoax*, sedangkan, pengguna *social media* sendiri pada umumnya didominasi oleh remaja. Itulah kenapa, kewaspadaan remaja perlu ditingkatkan agar remaja tidak mudah mempercayai berita yang tersebar. Peneliti menggunakan metode 5w1h untuk melakukan investigasi dan penelitian terhadap masalah, sedangkan teknik yang digunakan dalam penelitian adalah wawancara, kuisioner, *post test* dan *pre test*. Dari hasil penelitian ditemukan beberapa media yang tepat untuk meningkatkan kewaspadaan remaja, salah satunya adalah *board game*. Sebuah *board game* berjudul “*hoax or true*” dirancang dengan mekanik *deck building*, *memorizing*, *hand management* dan *player elimination*. *Board game* ini menggunakan metode *game based learning* dengan materi pembelajaran ciri-ciri berita *hoax*. Setelah hasil *post test* dan *pre test* di komparasikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa *board game* “*hoax or true*” dapat dinilai dapat memberikan edukasi ciri-ciri berita *hoax*, serta dapat membantu meningkatkan kewaspadaan remaja.

Kata Kunci: *hoax*, edukasi, *board game*, *game based learning*

ABSTRACT

Technology makes the spread of information become easier, but, along with how easy information can be spread, there is also a possibility that anyone can spread incorrect information or *hoax*. The high rate on the spread of *hoax* was proven by a survey that was conducted by Mastel on 2019 on 941 respondent. 14,7% of the respondent stated that they saw *hoax* news more than once per day, while 34.6% of the respondent stated that they saw *hoax* news every day. From all of the medias that were available, *social media* is one of the media that was commonly used to spread *hoax* news while most of the *social media* users were dominated by teenagers. That is why, it is important to try to increase the awareness of the teenagers so they can not be easily manipulated by news that were spread among them. Researcher decided to use 5W1H as a method to researching and investigating the problem, while the technique that were used are interview, questionnaire, *post test*, and *pre test*. From the research, the researcher found several medias that can be used to increase the awareness of the teenagers, one of the media is *board game*. Researchers designed a *board game* titled “*hoax or true*” by using game mechanics such as *deck building*, *memorizing*, *hand management*, and *player elimination*. This *board game* used *game based learning* method with the signs of *hoax* as the main topic. After the comparation of both *post-test* and *pre-test*, a conclusion can be made that *board game* “*Hoax or True*” can be proven in educating the signs of *hoax* and helping to increase the awareness of teenagers toward *hoax* news.

Keywords: *Hoax*, education, *board game*, *game based learning*

PENDAHULUAN

Teknologi membuat persebaran informasi menjadi cepat, siapapun dapat menyebarkan informasi dengan mudah melalui media sosial, artikel, maupun website, namun persebaran informasi tersebut menjadi tidak terkontrol sehingga sulit untuk menguji kebenaran suatu informasi yang beredar. Bahkan dapat dikatakan beberapa informasi yang tersebar merupakan berita tidak benar atau *hoax*. *Hoax* adalah sebuah berita bohong yang sengaja diciptakan untuk kepentingan tertentu sehingga merugikan sebagian orang. *Hoax* yang beredar di masyarakat Indonesia sendiri banyak yang berskala nasional, berikut ini *hoax* yang terjadi selama tahun 2019 diantaranya adalah *hoax* beras plastik, telur plastik, vaksin yang berasal dari babi, dan *hoax* penculikan anak.

Intensitas persebaran *hoax* yang tinggi dibuktikan dengan hasil survei yang telah dilakukan oleh Masyarakat Telematika Indonesia (Mastel) 2019 kepada 941 responden di Indonesia, mengenai intensitas *hoax* yang tersebar di masyarakat, sebanyak 14,7% responden menemui berita *hoax* lebih dari satu kali perhari sedangkan 34,6% responden menemui berita *hoax* setiap hari. Kurangnya kepedulian masyarakat terhadap berita *hoax* dibuktikan dengan meningkatnya jumlah responden yang langsung menghapus dan tidak memberi klarifikasi berita *hoax* yang pernah dibagikan dari 15,9% menjadi 20,1% (meningkat 4,2%). Responden yang memeriksa kebenaran berita menurun dari 83,2% menjadi 69,3%, perbandingan diatas didapatkan dari komparasi hasil survey mastel 2017 dan mastel 2019.

Menurut penelitian yang dilakukan mastel, *social media* adalah media yang sering digunakan pelaku persebaran *hoax*. Sedangkan pengguna *social media* sebagian besar adalah remaja, menurut survey yang dilakukan oleh penulis, penulis menemukan bahwa remaja cenderung kurang mempercayai kebenaran suatu berita yang tersebar di media online, namun remaja juga kurang peduli dan cenderung acuh dengan berita yang tersebar. Permasalahannya adalah semakin banyak intensitas suatu berita yang sama tersebar, dan dibagikan berulang ulang oleh banyak pihak membuat remaja yang awalnya tidak percaya menjadi percaya terhadap kebenaran berita tersebut.

Edukasi dan sosialisasi adalah cara yang paling efektif dalam menghambat persebaran *hoax*, maka dari itu perlu adanya edukasi ciri-ciri berita yang dapat mempermudah remaja untuk membedakan berita *hoax* dan berita benar. Edukasi dan sosialisasi dapat dilakukan dengan berbagai macam media, bisa menggunakan poster, website, brosur, buku, dan *board game*. *Board game* adalah media interaktif yang sering digunakan untuk media edukasi. *Board game* pada umumnya digunakan

untuk target perancangan anak kecil hingga remaja dewasa, karena bagi anak kecil hingga remaja dewasa *Board game* dinilai lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan pemahaman dan ingatan.

Maka dari itu, dibuat sebuah *board game* bertemakan *hoax or true* yang bertujuan untuk meningkatkan kewaspadaan remaja terhadap berita.

Dari permasalahan diatas muncul rumusan masalah, sebagai berikut

- Bagaimana merancang *board game* “*hoax or true*” yang menarik dan edukatif untuk remaja ?
- Apa media pendukung yang tepat untuk *board game* “*hoax or true*”?

METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan *board game* “*hoax or true*” Identifikasi data/ analisis data dapat dilakukan dengan cara membuat kuisisioner, melakukan wawancara, post test dan pre test sedangkan metode analisis yang digunakan dalam perancangan *board game* “*Hoax or True*” adalah metode 5W1H. Metode 5W1H dinilai peneliti lebih efektif dalam mengidentifikasi data yang dibutuhkan untuk merancang *board game* baru yang bertemakan “*hoax or true*”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan hasil analisis menggunakan 5W1H

WHAT
Apakah *board game* merupakan media edukatif dan interaktif yang tepat dan dapat diterima oleh remaja?

Ya, karena remaja akan tertarik dengan permainan baru yang dapat dimainkan bersama. *Board game* telah banyak digunakan sebagai pembelajaran interaktif contohnya seperti, “Waroeng war” yang mengedukasi pemainnya mengenai bahan masakan tradisional, dan “Linimasa” yang merupakan game edukasi mengenai peristiwa bersejarah kemerdekaan bangsa Indonesia.

WHO

Siapa *target audience board game* “*hoax or true*” ?

Target audience board game “*hoax or true*” adalah remaja berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan yang berusia 15-21 tahun, aktif menggunakan media sosial dan senang berkumpul bersama.

WHEN

Kapan waktu yang tepat untuk memainkan *board game* “*hoax or true*”?

Board game "hoax or true" merupakan tipe *party game* yang artinya game ini dibuat untuk bermain bersama kelompok lebih dari dua pemain, sehingga waktu yang tepat untuk memainkannya yaitu saat berkumpul bersama.

WHERE

Dimana *board game "hoax or true"* dapat dimainkan?

Board game "hoax or true" merupakan *board game* dengan komponen sederhana yaitu kartu komponen, *coin*, *point*, *personal desk*, dan *main desk* yang ukurannya tidak terlalu besar dan tidak membutuhkan banyak tempat, untuk memainkannya pemain hanya membutuhkan sebuah meja. *Board game "hoax or true"* dapat dengan mudah dibawa dan dimainkan saat mengisi waktu luang dalam sebuah acara, berkumpul bersama, maupun dalam kelas.

WHY

Mengapa memilih *board game* sebagai media untuk meningkatkan kewaspadaan remaja terhadap berita?

Karena karakteristik *target audience* yaitu remaja, metode belajar *game based learning*/ belajar dengan permainan dipilih untuk menyampaikan pembelajaran dan informasi secara menarik dengan media *board game*. *Game based learning* dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, menarik minat remaja dengan sistem kompetisi dan eliminasi, serta praktik langsung dalam game dapat mempermudah remaja memahami materi, dan sebab akibat dari keputusan yang diambil.

HOW

Bagaimana cara *board game "hoax or true"* dapat meningkatkan kewaspadaan terhadap berita?

Board game "hoax or true" dapat meningkatkan kewaspadaan dengan memberikan edukasi ciri-ciri berita *hoax* pada kartu komponen, sehingga pemain harus mempelajari ciri-ciri berita *hoax* agar dapat bermain dan memenangkan game. *Boardgame "hoax or true"* juga mengedukasi pemain mengenai resiko membuat dan menyebarkan berita *hoax*.

Dari hasil kuisioner online yang telah dikumpulkan dari 94 remaja usia 15-21 melalui media sosial facebook dan line. Hasil kuisioner tahun sebagai berikut:

1. 95.8% responden menyatakan menjumpai berita *hoax* pada media sosial
2. 73.7% Responden menyatakan bahwa melihat berita *hoax* >1 kali dalam 3 bulan terakhir sedangkan 2.1% melihat berita *hoax* 1-3 kali dalam 3 bulan terakhir

Berapa kali anda menjadi korban *hoax* dalam tiga bulan terakhir?

95 responses



Gambar 1

3. 54% Responden pernah membagikan berita yang ternyata merupakan berita *hoax*.
4. 85,4% berpendapat *board game* dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan
5. 85,3% Responden tertarik dengan *board game* bertemakan berita *hoax*

b. Wawancara

Dalam perancangan ini, wawancara dilakukan untuk mengumpulkan respon tanggapan *target audience* setelah bermain *board game* *hoax or true*. Dari 33 responden seluruhnya mengatakan bahwa *board game "hoax or true"* menyenangkan dan dapat menjadi sarana edukasi untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap berita *hoax*. Beberapa responden juga menambahkan saran mereka terkait kekurangan *board game* seperti jalannya permainan, randomisasi kartu dan pemilihan bahan. Saran tersebut telah digunakan untuk evaluasi game.

c. Play test

Evaluasi dalam permainan dilakukan melalui *playtest* yang berulang kali. *Play test* dilakukan sebanyak 6 kali di 3 lokasi berbeda dengan responden yang berbeda dan waktu yang berbeda. *Play test* dilakukan hingga dapat mencapai keseimbangan dalam permainan, menemukan komponen yang tepat digunakan

d. Post test dan Pre test

Post test dan *pre test* dilakukan ada tanggal 24 November 2019 pada 11 pengunjung *board game café* "sini duduk" dan tanggal 11 Desember 2019 pada 12 pengunjung "rolag kafe" kayoon. Hasilnya 24 responden memiliki hasil *post test* yang lebih baik dari hasil *pre test*, responden lebih mengerti seperti apa ciri-ciri berita *hoax* setelah memainkan *board game*. Namun pada test membedakan berita *hoax* dan berita benar rata-rata responden masih kesulitan

STRATEGI PERANCANGAN

Tema Desain

Topik dan tema perancangan adalah berita *hoax*. Saat ini banyak berita bermuatan *hoax* yang menggunakan

media *online* sebagai media persebarannya, karena persebaran berita *hoax* melalui media *online* dapat lebih cepat dan sulit terlacak. Pengguna media *online* sebagian besar adalah remaja, oleh karena itu peneliti ingin meningkatkan kewaspadaan remaja terhadap berita dengan memberikan edukasi, cara mengidentifikasi sebuah berita, melalui ciri-ciri komponen berita yang ada. Perancangan ini akan menggunakan media *board game* sebagai media belajar interaktif untuk remaja usia 15-21 tahun dengan tujuan meningkatkan kewaspadaan remaja terhadap berita.

Konsep Desain

a. Warna

Warna dominan yang digunakan dalam ilustrasi *board game* “*hoax or true*” adalah warna biru dan merah, pemilihan dua warna utama bertujuan untuk membuat kesan *simple* dan untuk menghindari tidak sampainya informasi utama *board game* akibat terlalu banyak warna yang digunakan. Dua warna tersebut telah cukup mewakili keseluruhan *game* yaitu “*hoax and true*” melambangkan dua hal yang berlawanan, panas dan dingin, benar dan salah. Warna biru menggambarkan sisi berita benar, biru sendiri identik dengan teknologi dan kebebasan, sedangkan warna merah untuk menggambarkan sisi berita *hoax*, warna merah biasanya digunakan untuk menunjukkan emosi, kejahatan, ambisi. Beberapa warna pendukung juga digunakan untuk warna dominan pada kartu karakter yaitu merah, merah muda, kuning, ungu, biru, biru muda.

Warna Utama



Warna Karakter



Gambar 2

b. Design Type/Tipografi (jenis font)

Jenis font yang digunakan adalah san serif, san serif menciptakan kesan bersih, modern dan *simple* sehingga *readability* (keterbacaan) dan *visibility* (keterlihatan) san serif cukup baik. Font

yang digunakan adalah Din, Franklin gothic demi, Bank gothic russ.

DIN

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890

Franklin gothic demi

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890

BANK GHOTIC RUSS

AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ
KK LL MM NN OO PP QQ RR
SS TT UU VV WW XX YY ZZ
1234567890

Gambar3

c. Illustration Visual Style (gaya visual ilustrasi)

Peneliti menggunakan gaya visual ilustrasi kartun. Kartun merupakan ilustrasi yang memiliki ciri khas, tidak terlalu naturalis, dan cenderung imajinatif dengan warna dan karakter yang mencolok.

PROSES PERANCANGAN

Setelah memiliki konsep perancangan visual yang mencakup warna, gaya ilustrasi dan data analisis 5W1H yang diperlukan, maka langkah selanjutnya adalah mengembangkan Ide utama menjadi mekanik game. Setelah memiliki *mekanik* utama yaitu *sorting* and *matching*, *game play* dikembangkan menjadi suatu mekanik tertentu hingga terbentuk sebuah aturan dan alur permainan.

1. Action Point Allowence Sytem

Setiap pemain akan dapat mendapat aksi disetiap gilirannya dan memilih salah satu dari berbagai pilihan aksi dalam permainan.

2. Deck / Pool Building

Pemain akan menyusun *personal board* yang dapat diisi 4 kartu tatabot.

3. Hand Management

Hand management mekanik, setiap giliran pemain mengambil 2 kartu tatabot dan membuang 2 kartu yang tidak menguntungkan yang ada ditangan.

4. Memory

Pemain harus mengingat kartu tatabot pemain lain untuk mendapat keunggulan.

5. Player Elimination

Dalam permainan *board game* “*hoax or true*” setiap pemain akan diberi 3 kartu reputasi karakter. Yang akan berkurang jika pemain salah

menuduh pemain lain sebagai pembuat berita *hoax*, atau pemain terbukti membuat berita *hoax*. Jika ketiga kartu pemain habis maka pemain keluar dari permainan.

Langkah selanjutnya adalah membuat komponen

Membuat data komponen yang dibutuhkan dalam alur *game*, serta kegunaannya. Berikut merupakan komponen yang akan digunakan dalam *board game* “*hoax or true*”.

1. Kartu reputasi karakter
2. Kartu komponen tatabot
3. *Coin*
4. *Point*
5. *Personal deck*
6. *Main deck*

Langkah terakhir adalah *Test play* permainan dengan cara dimainkan menggunakan prototype untuk menguji berjalan tidaknya sebuah *game*. Pada *test play board game* “*hoax or true*” kesalahan, ketidakcocokan, ketimpangan kemampuan terjadi dan terus diperbaiki, diuji lagi dan diperbaiki hingga *game* berjalan tanpa hambatan.

VISUALISASI DESAIN

Final Artwork

a. Kartu reputasi karakter

Reputasi karakter berbentuk persegi panjang dengan ukuran 6,2cm x 8,7cm, terbuat dari *art paper* 260gr. Setiap karakter memiliki 3 kartu reputasi. Jika kartu reputasi habis maka pemain harus keluar dari *game*. Total kartu reputasi karakter adalah 18 buah.

1. Mas Petir,

Mas Petir merupakan seorang influencer muda panutan anak masa kini. Mas Petir adalah sosok yang kreatif dengan *outfit* masa kini.



Gambar 4

Final Artwork karakter Mas petir

2. Rylan

Rylan seorang pelajar SMA yang aktif dalam berbagai kegiatan OSIS.



Gambar 5

Final Artwork karakter Rylan

3. Bu Mahmud

Ibu muda satu anak ini masi tetap *up to date* dengan berita dan gosip tetangga



Gambar 6

Final Artwork karakter Bu Mahmud

4. Nahwa

Nahwa seorang wanita karir yang bekerja sebagai reporter berita pada televisi terkenal



Gambar 7

Final Artwork karakter Nahwa

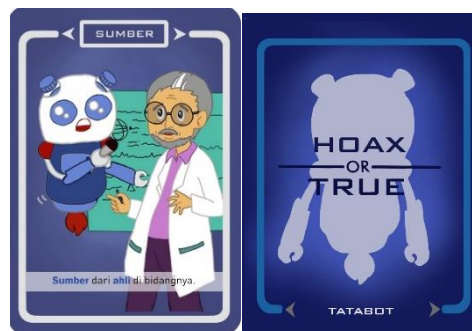
5. Prof. Sutejo

Peneliti ini mengoleksi banyak gelar dan mendalami berbagai bidang ilmu.



Gambar 8

Final Artwork karakter Prof. Sutejo



Gambar 11

Kartu Tatabot berita true

6. Riska

Riska adalah wanita yang berkarir dibidang politik, usahanya selama ini membuat dia terpilih menjadi walikota yang dicintai warganya.



Gambar 9

Final Artwork karakter Riska



Gambar 12

Kumpulan Kartu Tatabot berita true

b. Kartu komponen Tatabot

Kartu tatabot berbentuk persegi panjang dengan ukuran 6,2cm x 8,7cm, terbuat dari *art paper* 260gr terdapat ilustrasi karakter Tatabot yang memperagakan ciri-ciri komponen berita beserta keterangan aksinya, tatabot biru bermata dua untuk memperagakan ciri-ciri berita benar, tatabot merah bermata satu untuk memperagakan ciri-ciri komponen berita *hoax*. Kartu Tatabot terdiri dari 32 kartu *hoax*, 32 kartu benar, 3 kartu investigasi, dan 3 kartu stop. Total kartu komponen tatabot adalah 70 buah

2. Komponen berita hoax

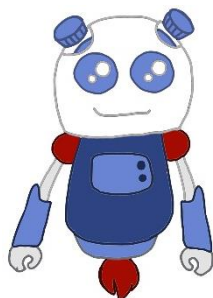
Tatabot komponen berita *hoax* memiliki ciri-ciri memiliki satu mata bermata merah.



Gambar 13

Character Tatabot berita *hoax*

1. Komponen berita benar



Gambar 10

Character Tatabot berita true



Gambar 14
Kartu Tatabot berita *hoax*



Gambar 15
Kumpulan Kartu Tatabot berita *hoax*

3. Stop



Gambar 16
Tatabot kartu *stop*

4. Investigasi



Gambar 17
Tatabot kartu investigasi

c. Coin

Coin permainan berbentuk lingkaran dengan diameter 3cm berjumlah 12 buah, dibuat menggunakan karton duplek dan stiker, diproses dengan menggunakan teknik *cutting laser*. *Coin* dalam *game* berfungsi sebagai sumber daya yang harus dimiliki pemain untuk menyebarkan berita sendiri maupun berita pemain lain.



Gambar 18
coin

d. Point

Point permainan dibuat menggunakan karton duplek dan stiker dengan menggunakan teknik *cutting laser*. *Point* permainan berbentuk siluet tatabot dengan ukuran sisi 3cm dengan angka dibagian tengah digunakan untuk menandai jumlah *point* berita yang telah berhasil didapat. *Point* berita yang terdapat dalam set permainan adalah sebanyak, 12 buah *point* 2 dan 6 buah *point* 4



Gambar 19
Point

b. Kartu Reputasi



Gambar 21
Tatabot kartu reputasi

Aplikasi Pada Media Utama Permainan

a. Kartu Tatabot



Gambar 20
Kartu tatabot

c. Main Board

Main board terbuat dari karton duplek dan stiker, diproses dengan teknik *cutting laser*. *Main board* merupakan *board* utama yang ditaruh ditengah permainan, berbentuk persegi panjang dengan ukuran 30cm x 13cm. Dalam *main board* terdapat tempat untuk menaruh kartu tatabot, *coin* dan *point*.



Gambar 22
Main board

e. Personal Board

Personal board terbuat dari karton duplek dan stiker, diproses dengan teknik *cutting laser*. *Personal board* merupakan *board* yang dimiliki setiap karakter, berbentuk persegi panjang dengan ukuran 30cm x 13cm. Satu *personal board* karakter dapat diisi 4 buah kartu komponen terdiri dari komponen judul, sumber, isi berita, dan data pendukung.



Gambar 23
Personal board

f. Rules Book



Gambar 24
Rules book



Gambar 26
Flyer

f. Pacaging



Gambar 25
Pacaging

b. Poster

Poster digunakan sebagai sarana membangun komunitas bermain *board game hoax or true*. Poster berupa ajakan bermain bersama sudah sering digunakan pada beberapa game populer seperti “*pokemon*” dan “*dungeon&dragon*”



Gambar 27
Poster

Aplikasi Pada Media Pendukung

a. Flyer

Flyer biasanya digunakan sebagai media promosi pendukung, dalam *board game flyer* biasanya disisipkan pada board game lain yang masuk dalam satu penerbitan atau satu pencipta, gunanya agar pembeli mendapat informasi bahwa ada sebuah game lain dari pencipta/ penerbit yang sama.

a. Kaos

Kaos dipilih sebagai atribut pengenalan sehingga saat mengadakan pameran ataupun acara bermain bersama pengunjung tidak kebingungan mencari penanggung jawab tempat untuk bertanya mengenai produk.



Gambar 28
Kaos

b. Gantungan Kunci

Gantungan kunci dipakai sebagai hadiah jika memenangkan permainan *board game* "hoax or true" dalam sebuah pameran. Hadiah juga dapat menarik minat pengunjung untuk mencoba bermain *board game*.



Gambar 29
Gantungan Kunci

PENUTUP

Pada perancangan *board game*, banyak tahapan harus dilalui dan banyak hal perlu dipertimbangkan, bukan hanya pemilihan tema, rumusan masalah, pemilihan desain, *target audience*, namun juga penting untuk menemukan *game play* atau mekanik yang sesuai agar pesan *game* dapat tersampaikan. Setelah melakukan sederetan *playtest*, wawancara, dan mengumpulkan data, dapat disimpulkan bahwa *board game* "hoax or true" dapat membantu memberikan edukasi ciri-ciri berita *hoax*, serta dapat meningkatkan kewaspadaan remaja dan membuat mereka lebih berhati-hati terhadap berita yang diterima.

Uji coba perlu dilakukan terus menerus hingga mendapat *game play* yang dapat dimainkan dan tentunya uji coba/ *game play* akan memerlukan biaya dan waktu yang cukup banyak.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Ali, M. & Asrori, M.(2006). *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Al-Mighwar, M. 2006. *Psikologi Remaja*. Bandung: Pustaka Setia.
- Anggrani, Lia & Kiranna. 2018. *Desain Komunikasi Visual*. Cetakan V. Bandung: Nuansa
- Bell, R. C. 2008. *Discovering Old Board Game*. UK: Shire Publication.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman. 2010. *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra
- Kristianto, Haris.. 2015. *Perancangan board game tentang 4 jenis kepribadian untuk remaja usia 12-15 tahun*. Skripsi. Surabaya: Universitas Kristen Petra (tidak diterbitkan).
- Maryani, Dewi.W. 2016. *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat untuk Orang Berusia 18-25 tahun Agar Kritis Menerima Informasi di Media Sosial*. Skripsi. Surabaya: Universitas Kristen Petra (tidak diterbitkan).
- Sarwono. 2011. *Psikologi Remaja. Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Selinker, Mike. 2011. *The Kobold Guide too Board game Design*. NewYork: Wolfgag Baur
- Supriyono, Rachmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi
- Tamburaka, Apriadi. 2012. *Agenda Setting Media Massa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Tri, Andri. 2019. *Perancangan Board Game Media Pengenalan Bertema Tumbuhan Langka dengan Metode Experiential Learning*. Skripsi. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November (tidak diterbitkan).

WEBSITE

- BoardGameGeek,(Online)(<http://www.boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic>, .Diakses 10 Februari 2019).
- Mike. Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan.(Online).(<http://www.tnol.co.id/games-jackmilyarder/board-game-history.html>. Diakses 12 Desember 2019).